

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-200362

(P2002-200362A)

(43)公開日 平成14年7月16日(2002.7.16)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

F I

フォーマット(参考)

A 6 3 F 13/12  
13/00

A 6 3 F 13/12  
13/00

C 2 C 0 0 1  
J  
A

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 10 頁)

(21)出願番号 特願2000-402901(P2000-402901)

(22)出願日 平成12年12月28日(2000.12.28)

(71)出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(72)発明者 青木 和彦

東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アル

コタワー株式 会社スクウェア内

(72)発明者 高嶋 浩太郎

東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アル

コタワー株式 会社スクウェア内

(74)代理人 100088155

弁理士 長谷川 芳樹 (外3名)

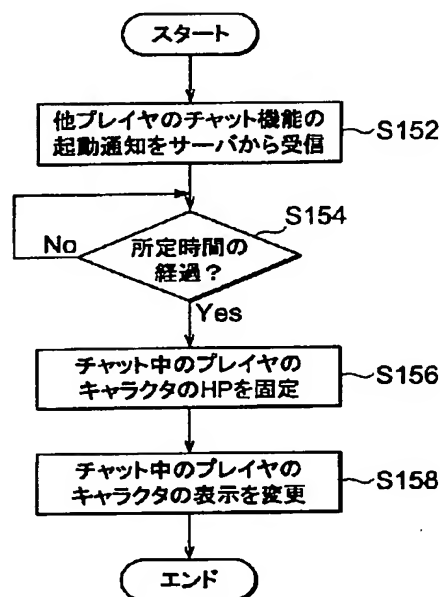
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。

(57)【要約】

【課題】 ゲームプレイ中であってもプレイヤーが安心してチャットをすることができるネットワーク対応型ビデオゲームを提供する。

【解決手段】 第1および第2コンピュータ1a、1bがネットワーク100を介してサーバ116に接続される。第2コンピュータは、第1プレイヤーのキャラクタを第2コンピュータに接続された表示装置61b上に表示する。第1コンピュータは、第1プレイヤーの入力にตอบสนองしてチャット機能を起動し、この起動をサーバに通知する。第2コンピュータは、この起動通知をサーバから受信した後、第1プレイヤーのキャラクタがダメージを受けないようにする。また、第2コンピュータは、表示装置上における第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更する。チャット中はダメージを受けないので、プレイヤーは安心してチャットに集中することができる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、前記ビデオゲームのプログラムは、第 1 および第 2 のプレイヤーがそれぞれ操作する第 1 および第 2 のコンピュータに読み取られた際、ネットワークを介してサーバに接続することを前記第 1 および第 2 コンピュータに実行させ、前記サーバとの間で通信を行い、前記第 1 プレイヤのキャラクタを前記第 2 コンピュータに接続された表示装置上に表示することを前記第 2 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤの入力に応答してチャット機能を起動することを前記第 1 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのチャット機能の起動を前記サーバに通知することを前記第 1 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのチャット機能の起動通知を前記サーバから受信することを前記第 2 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第 1 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第 2 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのキャラクタの表示形式を変更することを前記第 2 コンピュータに実行させる、記録媒体。

【請求項 2】 前記プログラムは、前記キャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにする前に所定の時間だけ待機することを前記第 1 コンピュータおよび前記第 2 コンピュータの少なくとも一方に実行させる、請求項 1 記載の記録媒体。

【請求項 3】 前記表示形式の変更は、前記第 1 プレイヤのキャラクタを半透明に表示することである、請求項 1 記載の記録媒体。

【請求項 4】 前記サーバには、前記第 1 プレイヤのキャラクタが受けたダメージに応じて変化するように設定されたパラメータが蓄積されており、前記サーバは、前記第 1 プレイヤのチャット機能の起動通知を受信すると、前記パラメータが他のプレイヤーからの攻撃によって変化しないように設定し、前記プログラムは、前記サーバから前記パラメータを受信することを前記第 2 コンピュータに実行させることにより、前記第 1 プレイヤのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第 2 コンピュータに実行させる、請求項 1 記載の記録媒体。

【請求項 5】 ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームのプログラムであって、第 1 および第 2 のプレイヤーがそれぞれ操作する第 1 およ

び第 2 のコンピュータに読み取られた際、ネットワークを介してサーバに接続することを前記第 1 および第 2 コンピュータに実行させ、前記サーバとの間で通信を行い、前記第 1 プレイヤのキャラクタを前記第 2 コンピュータに接続された表示装置上に表示することを前記第 2 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤの入力に応答してチャット機能を起動することを前記第 1 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのチャット機能の起動を前記サーバに通知することを前記第 1 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのチャット機能の起動通知を前記サーバから受信することを前記第 2 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第 1 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第 2 コンピュータに実行させ、前記第 1 プレイヤのキャラクタの表示形式を変更することを前記第 2 コンピュータに実行させるビデオゲームプログラム。

【請求項 6】 前記キャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにする前に所定の時間だけ待機することを前記第 1 コンピュータおよび前記第 2 コンピュータの少なくとも一方に実行させる請求項 5 記載のビデオゲームプログラム。

【請求項 7】 前記表示形式の変更は、前記第 1 プレイヤのキャラクタを半透明に表示することである請求項 5 記載のビデオゲームプログラム。

【請求項 8】 前記サーバには、第 1 プレイヤのキャラクタが受けたダメージに応じて変化するように設定されたパラメータが蓄積されており、前記サーバは、前記第 1 プレイヤのチャット機能の起動通知を受信すると、前記パラメータが他のプレイヤーからの攻撃によって変化しないように設定し、前記サーバから前記パラメータを受信することを前記第 2 コンピュータに実行させることにより、前記第 1 プレイヤのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第 2 コンピュータに実行させる請求項 5 記載のビデオゲームプログラム。

【請求項 9】 ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体と、第 1 および第 2 のプレイヤーによってそれぞれ操作され、前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行する第 1 および第 2 のコンピュータと、前記第 1 および第 2 コンピュータにそれぞれ接続された第 1 および第 2 の表示装置と、前記第 1 および第 2 コンピュータがネットワークを介し

て接続されるサーバと、を備えるビデオゲームシステムであって、

前記ビデオゲームのプログラムは、前記第1および第2コンピュータに読み取られた際、

前記サーバへの接続を前記第1および第2コンピュータに実行させ、

前記サーバとの間で通信を行い、前記第1プレイヤーのキャラクタを前記第2表示装置上に表示することを前記第2コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーの入力にตอบสนองしてチャット機能を起動することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーのチャット機能の起動を前記サーバに通知することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーのチャット機能の起動通知を前記サーバから受信することを前記第2コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第1コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第2コンピュータに実行させ、

前記第2表示装置上における前記第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更することを前記第2コンピュータに実行させる、ビデオゲームシステム。

前記第2表示装置上における前記第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更することを前記第2コンピュータに実行させる、ビデオゲームシステム。

前記第2表示装置上における前記第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更することを前記第2コンピュータに実行させる、ビデオゲームシステム。

【請求項10】 第1および第2のコンピュータ、前記第2コンピュータにそれぞれ接続された第1および第2の表示装置、ならびに前記第1および第2コンピュータがネットワークを介して接続されるサーバを備え、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームを前記第1および第2表示装置上に表示するビデオゲームシステムの制御方法であって、

前記サーバへの接続を前記第1および第2コンピュータに実行させ、

前記サーバとの間で通信を行い、前記第1プレイヤーのキャラクタを前記第2表示装置上に表示することを前記第2コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーの入力にตอบสนองしてチャット機能を起動することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーのチャット機能の起動を前記サーバに通知することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーのチャット機能の起動通知を前記サーバから受信することを前記第2コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第1コンピュータに実行させ、

前記第1プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにすることを前記第2コンピュータに実行させ、

前記第2表示装置上における前記第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更することを前記第2コンピュータに実行させる、ビデオゲームシステム。

前記第2表示装置上における前記第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更することを前記第2コンピュータに実行させる、ビデオゲームシステム。

前記第2表示装置上における前記第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更することを前記第2コンピュータに実行させる、ビデオゲームシステム。

前記第2表示装置上における前記第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更することを前記第2コンピュータに実行させる、ビデオゲームシステム。

前記第2表示装置上における前記第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更することを前記第2コンピュータに実行させる、ビデオゲームシステム。

前記第2表示装置上における前記第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更することを前記第2コンピュータに実行させるビデオゲームシステム制御方法。

【請求項11】 ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体と、

前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行するコンピュータと、

前記コンピュータに接続された表示装置と、を備えるビデオゲーム装置であって、

前記コンピュータは、前記記録媒体から前記プログラムを読み取ることにより、

ネットワークを介してサーバに接続し、

前記サーバとの間で通信を行い、他プレイヤーのキャラクタを前記表示装置上に表示し、

他プレイヤーのチャット機能の起動通知を前記サーバから受信し、

前記他プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにし、

前記表示装置上における前記他プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更する、ことを実行する、ビデオゲーム装置。

【請求項12】 コンピュータおよび前記コンピュータに接続された表示装置を備え、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームを前記表示装置上に表示するビデオゲーム装置の制御方法であって、

ネットワークを介してサーバに接続し、

前記サーバとの間で通信を行い、他プレイヤーのキャラクタを前記表示装置上に表示し、

他プレイヤーのチャット機能の起動通知を前記サーバから受信し、

前記他プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにし、

前記表示装置上における前記他プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更する、ことを前記コンピュータに実行させるビデオゲーム装置制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ビデオゲーム装置およびその制御方法、ビデオゲームシステムおよびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関し、特に、複数のプレイヤーがネットワークを介して参加することの可能なネットワーク対応型ビデオゲームに関する。

【0002】

【従来の技術】 近年では、ネットワークを利用して複数のプレイヤーが同時に参加し、対戦したり協力して遊んだりするネットワーク対応型のビデオゲームが増えてい

る。このようなビデオゲームでは、通常、ゲーム中にプレイヤー同士がコミュニケーションを取るために、チャット機能が用意されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】多くの場合、チャット中は、プレイヤーの操作がメッセージの入力に集中するため、プレイヤーはキャラクタの移動、防御等の操作を行うことができず無防備になってしまう。チャット中に他のプレイヤーや敵キャラクタから攻撃を加えられ、一方的に攻撃されて敗北させられるプレイヤーも多い。このような場合、負かされたプレイヤーのみならず、チャット中と知らずに攻撃を加えたプレイヤーにも不満が生じることがある。キャラクタの付近にチャット中であることを知らせるマークが表示されるゲームもあるが、チャット中のプレイヤーを狙って攻撃するプレイヤーを生み出す要因になっている。

【0004】そこで、本願の発明は、ゲームプレイ中であってもプレイヤーが安心してチャットをすることができるビデオゲーム装置およびその制御方法、ビデオゲームシステムおよびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供することを課題とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】本発明によれば、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームが表示装置上に表示される。第1および第2のプレイヤーがそれぞれ操作する第1および第2のコンピュータがネットワークを介してサーバに接続される。第2コンピュータは、このサーバとの間で通信を行い、第1プレイヤーのキャラクタを第2コンピュータに接続された表示装置上に表示する。第1コンピュータは、第1プレイヤーの入力にตอบสนองしてチャット機能を起動し、この起動をサーバに通知する。また、第1コンピュータは、第1プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにする。第2コンピュータは、第1プレイヤーのチャット機能の起動通知をサーバから受信する。この後、第2コンピュータは、第1プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにする。また、第2コンピュータは、第1プレイヤーのキャラクタの表示形式を変更する。

【0006】このように、プレイヤーがチャットモードに入ると、そのプレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからの攻撃を受け付けなくなるので、プレイヤーは攻撃を心配することなくチャットに集中することができる。また、表示形式が変更されることにより、プレイヤーがチャット中であること、およびそのプレイヤーのキャラクタにダメージを与えることができないことを他のプレイヤーに示すことができる。

【0007】第1コンピュータおよび第2コンピュータの少なくとも一方は、第1プレイヤーのキャラクタが他の

キャラクタからダメージを受けないようにする前に所定の時間だけ待機してもよい。これにより、攻撃を避けるためにチャット機能の起動を悪用することが困難になる。

【0008】また、キャラクタの表示形式の変更は、そのキャラクタを半透明に表示することであってもよい。これにより、チャット中のプレイヤーのキャラクタが他のプレイヤーの視界を妨げる程度を最小限に抑えつつ、そのプレイヤーがチャット中であることを他のプレイヤーに示すことができる。

【0009】また、第1プレイヤーのキャラクタが受けたダメージに応じて変化するように設定されたパラメータがサーバに蓄積されており、サーバが、第1プレイヤーのチャット機能の起動通知を受信すると、そのパラメータが他のプレイヤーからの攻撃によって変化しないように設定してもよい。このとき、第2コンピュータは、サーバからパラメータを受信することにより、第1プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けないようにする。

【0010】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施形態を添付の図面を参照しながら説明する。図1は、本実施形態に係るビデオゲーム装置の全体構成を示すブロック図である。ビデオゲーム装置1は、一例として、ビデオゲーム装置1を制御する制御装置2、ならびに制御装置2に接続された入力装置（例えば、キーパッド）3および出力装置（例えば、テレビジョンセット）6を備えている。ゲーム装置1は、ゲームの途中経過データや環境設定データなどのゲームデータを保存するメモリカード5を更に備えている。

【0011】制御装置2は、一つのコンピュータである。本例において制御装置2は、家庭用のゲーム機である。ただし、これに限定されるわけではない。

【0012】図1に示されるように、制御装置2は、その構成の一例として、主制御部11、RAM(Random Access Memory; ランダムアクセスメモリ)12、インターフェイス部13、サウンド処理部14、グラフィック処理部15、CD-ROMドライブ16、通信インターフェース17、HDD(Hard Disk Drive; ハードディスクドライブ)18およびこれらの構成要素を相互に接続するバス19を備えている。また、CD-ROMドライブ16は、後述するゲームに関する処理を実現するためのプログラムや画像データ、サウンドデータなどを格納した記録媒体であるCD-ROM(Compact Disc Read Only Memory)4を着脱自在に搭載することができるように構成されている。

【0013】主制御部11は、CPU(Central Processing Unit; 中央演算処理装置)、ROM(Read Only Memory; リードオンリーメモリ)等を備える回路であり、CPUは、RAM12(場合によってはROM)に

格納されたプログラムに従って制御装置2の各部を制御する。ROMには、制御装置2のブートプログラムやOS (Operating System) 等の基本プログラムが記憶されている。また、この主制御部11は、発振器やタイマカウンタ（共に図示せず）を備えており、発振器から所定期間ごとに出力されるタイミング信号に基づいてクロック信号を生成し、このクロック信号をタイマカウンタにより計数することにより時間の計時を行う。

【0014】RAM12は、主制御部11のCPUがプログラムを実行するために使用する主記憶装置であり、CPUが実行するプログラムやその実行のために必要となるデータが格納される。RAM12は、プログラム実行時におけるワークエリアとしても使用される。

【0015】インターフェイス部13は、入力装置3およびメモ리카ード5を着脱自在に接続することができるように構成されている。このインターフェイス部13は、バス19に接続された各部（主に、主制御部11）と入力装置3またはメモ리카ード5との間のデータ転送を制御する。

【0016】サウンド処理部14は、ゲームのBGM (Back Ground Music) や効果音などの音声データを再生するための処理を行う回路である。このサウンド処理部14は、主制御部11からの命令に従い、RAM12に記憶されたデータに基づいて音声信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0017】グラフィック処理部15は、フレームバッファ（図示せず）を備え、主制御部11からの命令に応じた画像をフレームバッファ上に描画する。また、グラフィック処理部15は、フレームバッファに描画された画像データに所定の同期信号を付加してビデオ信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0018】CD-ROMドライブ16は、記録媒体であるCD-ROM4に格納されたデータを読み取る読取装置である。ゲーム装置1は、制御装置2に、CD-ROM4に記録されたゲームプログラムに従った制御を実行させることにより、後述するゲームに関する制御を実現する。

【0019】通信インタフェース17は、ネットワーク100上の他装置との間で各種データ交換を行う際の通信制御を行う回路であり、必要に応じて通信回線99を介してネットワーク100に接続される。通信インタフェース17は、制御装置2と通信ネットワーク100との間の情報（プログラムやデータ）の授受を制御する。通信インタフェース17および通信回線99を介して外部の通信ネットワーク100からダウンロードされたゲームプログラムおよびデータは、HDD18に格納することができる。

【0020】HDD18は、主制御部11のCPUがプログラムを実行するために使用する補助記憶装置である。HDD18には、通信インタフェース17を用いて

ダウンロードした情報やCD-ROM4から読み取った情報など、様々なデータやプログラムを格納することができる。

【0021】CD-ROM4は、ゲームソフトウェアを格納している。このゲームソフトウェアには、主制御部にコンピュータゲームの実行に必要な処理を行わせるゲームプログラムおよび必要なデータが含まれている。このゲームプログラムには、本実施形態に係る方法をゲーム装置1に実行させるプログラムが含まれている。CD-ROM4に格納されたゲームソフトウェアは、CD-ROMドライブ16を動作させることにより読み取ることができる。

【0022】なお、ゲーム装置1は、ゲームソフトウェアをHDD18に記憶することもできる。このゲームソフトウェアは、HDD18にプレインストールしてあってもよいし、CD-ROM4からインストールしたり、上述のように通信ネットワーク100上の他装置からダウンロードすることもできる。

【0023】入力装置3は、ゲームに関する様々な指示を制御装置2に入力するためにプレイヤによって操作される複数の操作具を備えている。入力装置3は、操作具が操作されると、その操作具に応じた指令信号をインターフェイス部13を介して制御装置2に送る。本実施形態では、一例として、家庭用ゲーム機に一般的に付属するキーパッド30が入力装置3として用意されている。

【0024】図2(a)は、キーパッド30を示す平面図であり、(b)は、キーパッド30を示す背面図である。図2(a)に示されるように、キーパッド30には、方向指示を入力するための十字キー31や、各種の指令を制御装置2に入力するための操作キー（例えば、○ボタン32、△ボタン33、□ボタン34、×ボタン35、スタートボタン36、セレクトボタン42）などが操作具として設けられている。また、キーパッド30には、操作具としてジョイスティック37も設けられている。図2(b)に示されるように、キーパッドの背面にも、複数の操作キー（R1ボタン38、R2ボタン39、L1ボタン40、L2ボタン41）が操作具として設けられている。更に、キーパッド30は、バイブレーション（振動）機能を有している。つまり、キーパッド30はモータを内蔵しており、制御装置2から所定の制御信号を受けることでモータが作動し、キーパッド30を全体的に振動させることができるようになっている。

【0025】メモ리카ード5は、フラッシュメモリから構成され、制御装置2によって制御されてゲームデータを記憶する補助記憶装置である。メモ리카ード5へのデータの書込み、およびメモ리카ード5からのデータの読み込みは、インターフェイス部13を介して主制御部11が制御する。

【0026】出力装置6は、制御装置2からの映像信号や音声信号に基づいてゲーム画像を表示し、音声を出力

する。本実施形態では、テレビジョン（TV）セットが出力装置6として用意されている。このテレビジョンセットは、画像表示用の表示画面61および音声出力用のスピーカ62を備えている。テレビジョンセットは、グラフィック処理部15からのビデオ信号にตอบสนองして画像を表示画面61に表示するとともに、サウンド処理部14からのサウンド信号にตอบสนองしてスピーカ62から音声を出力する。したがって、テレビジョンセットは、表示装置および音声出力装置の双方として機能する。

【0027】主制御部11は、ROMに格納されている基本ソフトウェアやCD-ROMドライブ16によってCD-ROM4から読み出されてRAM12に格納されるゲームソフトウェアに基づいて制御装置2の動作を制御する。例えば、主制御部11は、CD-ROM4からグラフィックデータを読み出してグラフィック処理部15に転送し、グラフィック処理部15に画像の生成を指示する。この指示にตอบสนองして、グラフィック処理部15は、グラフィックデータを利用してビデオ信号を生成する。このビデオ信号は、出力装置6に送られる。これにより、出力装置6の表示画面上に画像が表示される。

【0028】本実施形態では、複数のプレイヤーがネットワークを介して参加することの可能なビデオゲームが表示装置6の画面61上に表示される。図3は、このようなネットワーク対応型のビデオゲームサービスを提供するネットワークゲームシステムの構成を示す概略図である。このシステムでは、図1に示される構成のビデオゲーム装置1a、1b等がインターネット100を介してサーバ群102に接続される。

【0029】サーバ群102は、ユーザ認証のためのアカウント管理を行う認証サーバ群111、ゲーム装置1と他のサーバ群とのインターフェイスを提供するとともに、音声や動画などのコンテンツの閲覧サービスを提供するコンテンツサーバ群112、チャットやメッセージの環境を提供するメッセージサーバ群113、電子メールのサービスを提供するためのメールサーバ群114、ユーザのプロファイルを管理するためのプロフィールサーバ群115、およびゲーム環境を提供するためのゲームサーバ群116を含んでいる。これらのサーバ群111～116は、LAN117を介して相互に接続されている。

【0030】ゲームサーバ群116には、プレイヤーと一緒に遊ぶ相手を探すために複数のゲーム装置1が接続されるサーバが含まれている。このサーバは、プレイヤーが集まってコミュニケーションをとるための仮想的なロビーを提供することから、ロビーサーバと呼ばれることがある。ゲーム装置1がロビーサーバに接続されると、仮想の「ロビー」を表す画面が表示装置6上に表示される。このロビー画面には、自身のプレイヤーキャラクタおよびロビーサーバに接続している他のプレイヤーのキャラクタが表示される。プレイヤーはチャットを行うことがで

き、それによって、他のプレイヤーと交流を図ったり、一緒にゲームを遊ぶ相手を探したりすることができる。ロビー画面に表示されるメニューから「ゲーム開始」が選択されると、ゲーム装置1がゲームサーバ116内のいずれかのゲームサーバに接続され、ゲーム画面が表示装置6上に表示され、ゲームが開始される。ゲーム画面には、自身のプレイヤーキャラクタに加えて、ゲームに参加する他のプレイヤーが存在する場合にはそのプレイヤーのキャラクタも表示される。

10 【0031】図4は、ゲーム装置1をゲームサーバに接続するログイン処理を示すフローチャートである。まず、制御装置2にゲームプログラムが記録されたCD-ROM4をセットすることにより、通常のゲームと同様に、初期画面（メーカーロゴなど）の表示、メモリカード5のチェック、タイトル画面の表示、データのロード等を含む基本処理が行われる（ステップS102）。

【0032】次に、初期メニューが表示装置6上に表示され（ステップS104）、プレイヤーが「インターネット接続」を選択すると（ステップS106）、ゲーム装置1がコンテンツサーバ群112内の一つのサーバにインターネット100を介して接続される（ステップS108）。

【0033】次いで、プレイヤーの認証手続きが実行される（ステップS110）。ゲーム装置1がコンテンツサーバに接続されると、認証要求画面が表示装置6上に表示される。プレイヤーは、表示された認証要求画面内で認証に必要な情報を入力する。入力された情報は、ゲーム装置1からコンテンツサーバを介して認証サーバ群111に送られ、そこで認証が行われる。

30 【0034】認証が得られると、サービスメニューが表示装置6上に表示される（ステップS112）。プレイヤーがサービスメニューに表示されたサービス名から「ゲーム」を選択すると（ステップS114）、ゲームサーバ群116に含まれるロビーサーバにゲーム装置1が接続され（ステップS116）、ロビー画面が表示装置6上に表示される（ステップS118）。ロビー画面に表示されるメニューから「ゲーム開始」が選択されると（ステップS120）、ゲームサーバ群116中の一つのゲームサーバにゲーム装置1が接続され（ステップS122）、ゲーム画面が表示装置6上に表示される（ステップS124）。これにより、ゲームが開始される。

40 【0035】本実施形態に係るビデオゲームの特徴は、他のプレイヤーがチャット機能を起動すると、所定の時間が経過した後に、（1）ゲーム画面におけるそのプレイヤーのキャラクタの表示形式が変更され、（2）そのキャラクタが攻撃を受け付けなくなる、ことである。

【0036】図5は、キャラクタの表示形式の変更を示しており、（a）は通常の戦闘モードにおける表示形式を示し、（b）はチャットモードにおける表示形式を示している。（b）に示されるように、プレイヤーがチャッ



ト機能を起動すると、そのプレイヤーのキャラクタ200は半透明に表示される。キャラクタ200の上方には、プレイヤー名またはキャラクタ名202と、「チャット中」の文字が表示される。

【0037】このように、本実施形態では、チャットモードに入ったプレイヤーのキャラクタを半透明表示するので、他のプレイヤーの視界を大きく制限することなく、そのプレイヤーがチャット中であることを他のプレイヤーに示すことができる。また、チャット中であることを示す標識も表示されるので、他のプレイヤーはそのプレイヤーがチャット中であることを確実に知ることができる。

【0038】次に、図6および図7を参照して、上記のような本実施形態の特徴を実現するためのビデオゲーム装置1の制御手順を説明する。なお、ゲームプログラムや必要なデータは、処理の進行状況に応じて順次CD-ROM4から読み出されてRAM12に転送されるが、以下の説明では、CD-ROM4からの読み出し、RAM12への転送などについての詳細な説明を省略することがある。

【0039】以下では、第1および第2のプレイヤーが同じゲームサーバに接続されたゲーム装置1aおよび1bをそれぞれ操作して同じゲームをプレイしている状況を想定する。明確な区別のため、第1のプレイヤーが操作する第1ゲーム装置1aの構成要素には添字aを付し、第2のプレイヤーが操作する第2ゲーム装置1bの構成要素には添字bを付すことにする。

【0040】図6は、第1のプレイヤーによって操作されるビデオゲーム装置1aの制御処理を示すフローチャートである。この処理は、CD-ROM4aに記憶されたゲームプログラムを制御装置2aが実行することにより実施される。

【0041】プレイヤーがキーパッド30aの○ボタン32aおよび×ボタン35aを同時に押すと（ステップS132）、チャット機能が起動し、プレイヤーはチャットメッセージの入力が可能になる（ステップS134）。この後、ビデオゲーム装置1aは、ゲームサーバとの間で通信を行い、チャット機能の起動をゲームサーバに通知する（ステップS136）。なお、チャット機能の起動とゲームサーバへの通知は、順序を逆にしてもよい。

【0042】次いで、所定の時間が経過した後（ステップS138：YESルート）、第1プレイヤーのキャラクタのHP（Hit Point：ヒットポイント）が固定される（ステップS140）。HPは、ゲームの勝敗またはキャラクタの生死を判定するために使用される勝敗パラメータである。この勝敗パラメータは、ライフ、エネルギーなど、ゲーム内容に応じて異なる名称で呼ばれる。HPが固定されると、ゲーム画面内に表示されるHPバーの目盛りも変化しなくなる。勝敗パラメータが固定されることにより、第1プレイヤーのキャラクタは他のプレイヤーキャラクタや敵キャラクタからの攻撃によってダメー

ジを受けなくなる。HPの固定には所定時間の経過を要するので、攻撃を回避するためにチャット機能を起動するような悪用は困難になっている。

【0043】この後、そのキャラクタの表示装置6a上における表示形式が変更され、表示装置6a上においてそのキャラクタが半透明表示されるとともに、キャラクタの頭上に「チャット中」の文字が表示される（ステップS142）。なお、HPの固定とキャラクタ表示形式の変更とは、順序を逆にしても良い。

【0044】図7は、第2のプレイヤーによって操作されるビデオゲーム装置1bの制御処理を示すフローチャートである。この処理は、CD-ROM4bに記憶されたゲームプログラムを制御装置2bが実行することにより実施される。

【0045】第2ゲーム装置1bは、第1ゲーム装置1aから送信された第1プレイヤーのチャット機能の起動通知をゲームサーバを介して受信し（ステップS152）、所定の時間が経過した後（ステップS154：YESルート）、第1プレイヤーのキャラクタのHPを固定する（ステップS156）。HPが固定されると、ゲーム画面内に表示されるHPバーの目盛りも変化しなくなる。これにより、第2ゲーム装置1bにおいても、第1プレイヤーのキャラクタが他のキャラクタの攻撃によってダメージを受けなくなる。ただし、HPの固定には所定時間の経過を要するので、その時間が経過するまでは、チャット中のプレイヤーのキャラクタであってもダメージを与えることができる。

【0046】この後、第1プレイヤーのキャラクタの表示装置6b上における表示形式を変更し、そのキャラクタを半透明表示するとともに、キャラクタの頭上に「チャット中」の文字を表示する（ステップS158）。これにより、第2プレイヤーは、第1プレイヤーがチャット中であることを容易に知ることができる。なお、HPの固定とキャラクタ表示形式の変更とは、順序を逆にしても良い。

【0047】このように、本実施形態では、チャット機能を起動した第1プレイヤーのキャラクタは他のキャラクタから攻撃されてもダメージを受けないので、第1プレイヤーのチャット中の安全が確保される。チャット機能の起動から所定の時間（例えば、約3秒）が経過するまでHPは固定されないため、攻撃を避ける目的でチャット機能の起動が悪用されるおそれも少ない。また、チャット機能を起動した第1プレイヤーのキャラクタは半透明表示されるので、第1プレイヤーのキャラクタが第2プレイヤーの視界を制限する程度は少ない。

【0048】以上、本発明をその実施形態に基づいて具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で様々な変形が可能である。例えば、本発明に係る方法に伴う複数のステップは、本発明の趣旨または範囲から逸脱しない範

囲でその順序を変えることができる。

【0049】上記実施形態では、チャットモードに入ったプレイヤーのキャラクタのHPが固定されるので、そのようなキャラクタは自己の攻撃によってもダメージを受けない。しかしながら、自己の攻撃と他のキャラクタからの攻撃とを区別して、他のキャラクタからの攻撃のみを受け付けずにし、自己の攻撃ではダメージを受けるようにしてもよい。

【0050】上記実施形態では、各ゲーム装置がプレイヤーキャラクタの勝敗パラメータ（上記実施形態では、HP）を固定するが、他の実施形態では、キャラクタの勝敗パラメータがサーバ上に蓄積されており、サーバがプレイヤーのチャット機能の起動通知を受け取ると、そのプレイヤーのキャラクタの勝敗パラメータを固定するようになっていてもよい。

【0051】上記実施形態では、家庭用ゲーム装置との関連で本発明を説明したが、本発明は、パーソナルコンピュータなどの汎用コンピュータやアーケードゲーム機などに適用することも可能である。

【0052】上記実施形態では表示装置および入力装置と制御装置とが分離しているが、表示装置および入力装置と制御装置とが一体化されたビデオゲーム装置に本発明を適用することも可能である。

【0053】上記実施形態では、ゲームプログラムおよびデータを記録するためのコンピュータ読取り可能な記録媒体としてCD-ROMを用いている。しかしながら、記録媒体はCD-ROMに限定されるものではなく、DVD (Digital Versatile Disc) あるいはROMカードなどコンピュータが読取り可能なその他の磁気的、光学的記録媒体あるいは半導体メモリであってもよい。さらには、ゲーム機やコンピュータの記憶装置にあらかじめプリインストールしておく方式で本発明を実現するためのプログラムやデータを提供してもよい。

【0054】本発明を実現するためのプログラムやデータは、図1に示される通信インタフェース17により、通信回線99を介して接続されたネットワーク100上の他の機器からHDD18にダウンロードして使用してもよい。また、通信回線99上の他の機器のメモリにプログラムやデータを記録しておき、必要に応じて、この

プログラムやデータを通信回線99を介してRAM12に順次に読み込んで使用することも可能である。

【0055】本発明を実現するためのプログラムやデータの提供形態は、ネットワーク100上の他の機器から、搬送波に重畳されたコンピュータデータ信号として提供されるものであってもよい。例えば、制御装置2は、通信インタフェース17から通信回線99を介して通信ネットワーク100上の他の機器にコンピュータデータ信号の送信を要求し、送信されたコンピュータデータ信号を受信してRAM12に格納することにより、本発明を実現できるようになっていてもよい。

【0056】

【発明の効果】本発明によれば、プレイヤーがチャット機能を起動すると、そのプレイヤーのキャラクタが他のキャラクタからダメージを受けなくなるので、ゲームプレイ中であってもプレイヤーが安心してチャットをすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態に係るビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図2】(a)は、キーパッドを示す平面図であり、

(b)は、キーパッドを示す平面図である。

【図3】ネットワークを利用したゲームシステムの一例を示す図である。

【図4】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

【図5】表示画面の一例を示す図である。

【図6】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

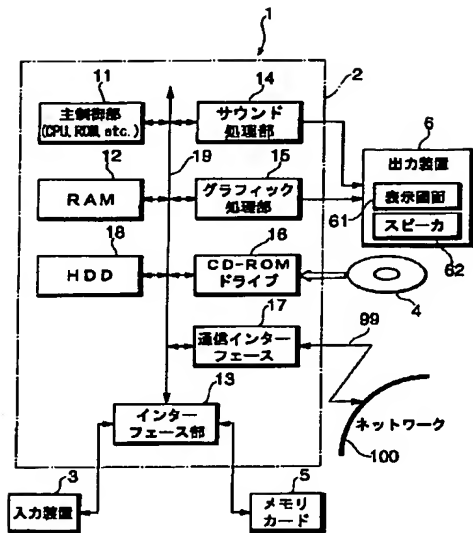
【図7】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

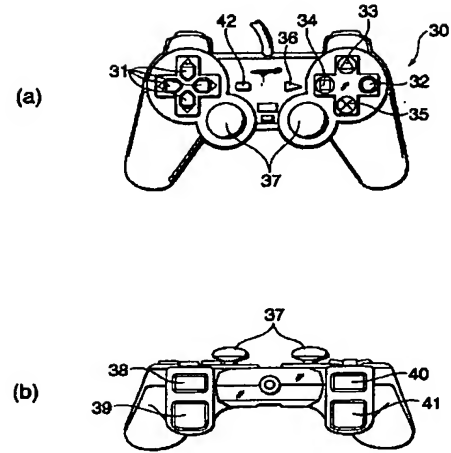
1…ビデオゲーム装置、2…制御装置、3…入力装置、4…CD-ROM、5…メモリカード、6…出力装置、11…主制御部、12…RAM、13…インターフェース部、14…サウンド処理部、15…グラフィック処理部、16…CD-ROMドライブ、17…通信インタフェース、18…ハードディスクドライブ、19…バス、99…通信回線、100…通信ネットワーク。



【図1】

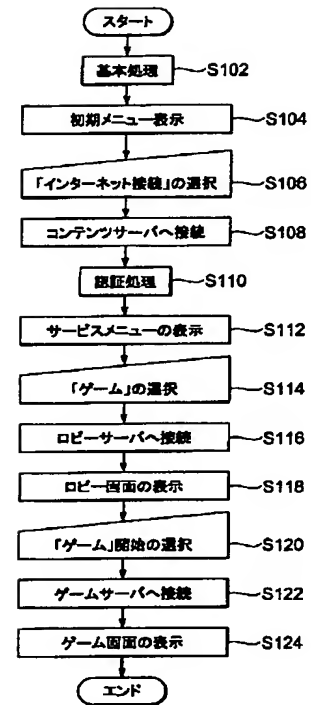
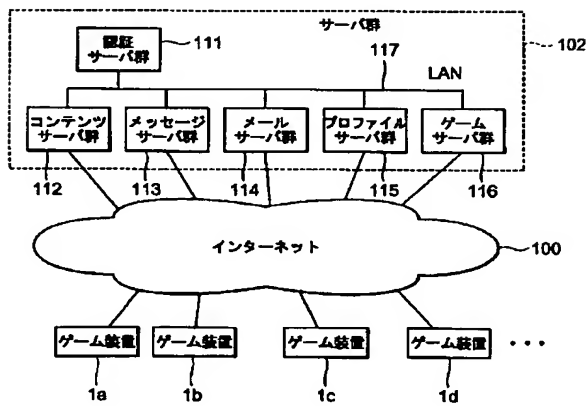


【図2】

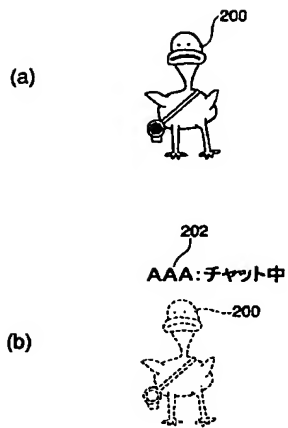


【図4】

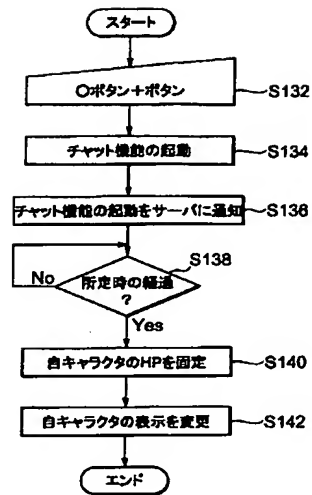
【図3】



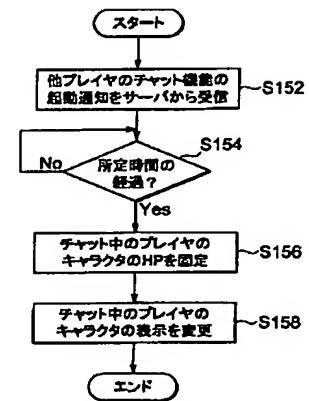
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 BA00 BA06 BB00 BB04 BB08  
 BC00 BC05 BC06 BD00 BD07  
 CB01 CB08 CC02 CC08 DA00  
 DA04